



**ACTAS**

**IV CONGRESO INTERNACIONAL  
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO**

**NUEVAS TENDENCIAS E  
HIBRIDACIONES  
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES  
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

**4, 5 y 6 de mayo**

**Universitat Jaume I, Castellón  
2011**

Iván Bort Gual  
Shaila García Catalán  
Marta Martín Núñez  
(editores)

**ISBN: 978-84-87510-57-1**

Ediciones de las Ciencias  
Sociales de Madrid

# Desplazamiento pragmatista en el estudio de la semiosis del audiovisual digital de referencialidad múltiple

**RAÚL ROYDEEN GARCÍA AGUILAR**

La generalización del uso de la tecnología en la producción de audiovisuales ha llevado a ampliar las preguntas planteadas en el joven campo de estudios de la cultura visual, principalmente en lo respectivo a las relaciones entre el espectador y la forma en que éste comprende el mundo a través de su paisaje visual, en el que se incluyen las múltiples pantallas a las que se encuentra expuesto. Comprender este proceso fundamentado en las premisas peirceanas para la adquisición de conocimiento podría ayudarnos a comprender las formas particulares de circulación de significados en un tipo particular de audiovisual digital que aquí llamamos provisionalmente *de referencialidad múltiple*: aquél que involucra la imagen documento (registro puro) y la imagen sintética (creada o modificada digitalmente).

Se propone, siguiendo la línea conceptual de Peirce, un enfoque de carácter pragmatista, capaz de abarcar las concepciones que el espectador tiene sobre los objetos y fenómenos, y establecer funciones relacionales en el proceso de adquisición y fijación de sentido, la semiosis. Tanto el encuadre teórico como los ejemplos de objeto de estudio propios de esta problemática se explicitan y presentan a lo largo del texto.

## 1. Estudio del audiovisual y la llegada de lo digital

Desde que se cuenta con dispositivos y medios capaces de transmitir mensajes y emociones a través del audiovisual se han seguido modelos teóricos y construcciones metodológicas diversos; esta diversidad se origina en dos causas principales: la disciplina<sup>1</sup> que se interesa por el audiovisual, y sus objetivos y finalidades para abordarlo. Los resultados o conclusiones analíticas lógicamente han sido de caracteres muy diferentes, creando sus propios marcos conceptuales, sustentados en la demostración y coherencia de las tesis de trabajo particulares.

Sin embargo, en los últimos 15 años se ha tendido a la configuración de un campo de estudio que agrupe, en función de los objetos compartidos, estos acercamientos: el de la cultura visual. La posibilidad de emitir una definición global exitosa de dicho campo radica la capacidad para distinguir las relaciones e interacciones entre estos elementos. Pero ¿cómo una noción que reúne a dos de los conceptos más cuestionados, amplios e inespecíficos con que se cuenta para explicar el mundo resulta tan común y aparece como algo simple en la jerga académica contemporánea? Aquí no se pretende definir cada uno de ellos con exactitud, sino buscar la clave de sus articulaciones.

Algunos de los principales abordajes teóricos con propensión a la idea de la existencia de este campo coinciden, sin poder explicitarlo con claridad, en la necesaria relación entre lo convencional y la percepción; hace falta solo recordar algunas de las construcciones a que se ha recurrido para expresar esta idea: régimen escópico (Metz), hábitos retínicos (Deleuze), filtro de lectura de la realidad (Greimas). Todos ellos

---

<sup>1</sup> Los estudios del arte, análisis de contenido, psicoanálisis, análisis discursivo, antropología, etnografía, estudios culturales, semiótica, destacan entre ellas.

ligan factores normativos y naturales en el momento específico de la misma acción: ver.

El carácter predominante en las investigaciones sobre la cultura visual ha sido el socio-histórico, seguido por los acercamientos de corte semiótico preocupados por la significación inmanente en el mensaje. Por ello ha soslayado casi de forma general el estudio de las relaciones cognitivas entre el espectador y el audiovisual, obviando los procesos a través de los cuales es capaz de apropiarse, comprender o modificar los sentidos de la misma.

Aunado a lo anterior, la aparición del audiovisual digital, heteróclito por naturaleza, ha venido a complicar y enriquecer las posibilidades de estudio. Las características y determinaciones propias de la también llamada imagen sintética nos llevan a plantear preguntas y problemas que le son inherentes, y que están relacionados con una larga lista de factores imbricados en ellas tales como los procesos de su creación, los medios y canales propios de su distribución, y las consecuentes modificaciones en su decodificación o proceso de lectura llevado a cabo por los sujetos que han de recibirlas. Aquí nos centraremos precisamente en el último punto mencionado: el relativo al momento de su recepción.

Partimos de la premisa hipotética de que los procesos de adquisición de conocimiento que se dan al establecerse una relación fenomenológica entre el receptor o intérprete de mensajes audiovisuales (cinematográficos, televisivos, de grabación amateur o de cualquier tipo) se han modificado de manera constante debido a las alteraciones de las formas de registro, mostración, narración, y representación impuestas por el desarrollo en la formalidad de las mediaciones que requieren para su existencia.

Es innegable que el ámbito tecnológico representa uno de los principales revulsivos de estas modificaciones en los patrones de introyección lógica de los hechos perceptivos. Es pertinente puntualizar que al interesarnos por los procesos cognoscitivos del individuo receptor en quien nos centraremos. Así, a pesar de ser las modificaciones causadas por el uso común de los dispositivos computacionales en los paradigmas audiovisuales de nuestros días, sugerimos evadir cualquier tipo de determinismo tecnológico. La inclusión de este ámbito ha tendido a normalizarse: es casi imposible encontrar una película ficcional o documental, una serie televisiva o un spot publicitario carente de elementos digitales para la creación, modificación, edición o corrección de las imágenes o

es casi  
imposible  
encontrar una  
película  
ficcional o  
documental,  
una serie  
televisiva  
o un spot  
carente de  
elementos  
digitales para  
la creación,  
modificación,  
edición o  
corrección de  
las imágenes o  
los sonidos  
que lo  
conforman

los sonidos que lo conforman.

El audiovisual que ahora vemos y que tiende a establecerse en la tecnología computacional como las que se apoyan en ésta para producir algunos de sus efectos tiene las siguientes características:

- Además de registrar la realidad física, ahora crea escenas directamente de la computadora
- El registro de acción real puede digitalizarse, perdiendo su relación como índice de la misma (como lo entiende Peirce el índice es un signo que representa algo a causa de su relación física de producción directa con aquello que representa)
- Reúne las actividades de montaje y efectos especiales en un mismo proceso que parte de la manipulación digital.

Este fenómeno implica modificaciones en las prácticas y competencias de las personas en cualquier punto del proceso comunicativo. La mostración y representación de los objetos y eventos del mundo son algunos de los aspectos más afectados por él. Esto se evidencia en que las ya inestables fronteras entre el registro de la realidad y la imagen artificial se desdibujan cada vez más.

Es de sobra conocido que las aproximaciones al problema de la percepción y el establecimiento de lo que debe o puede ser reconocido como 'la realidad' son múltiples y se han dado desde el origen de la filosofía, pasando por casi cualquier disciplina encargada del estudio del hombre. Aquí se recuperan algunos de estos acercamientos, sobre todo los que postulan la importancia de las transacciones entre el sujeto sensible y los conocimientos socialmente obtenidos. En ningún momento entraremos a la discusión sobre la existencia de una realidad o de los objetos englobados en esta, incluyendo los objetos de la visualidad mediática, pues lo que nos interesa es el proceso de creación de sentido en el espectador, así como su forma de relacionarse con dichos objetos, por ello es pertinente explicitar cómo se entiende aquí la noción de *referencialidad*, acercándonos al por qué de la elección analítica de forma gradual.

## 2. ¿Qué entendemos por referencialidad múltiple del audiovisual digital?

Referente o referencia es una noción proveniente del estudio del signo lingüístico, consiste en la necesidad de de los hablantes de ubicar el objeto de su comunicación lingüística en la realidad extralingüística, nombrar los objetos que la constituyen (Ducrot-Todorov, 1995: 287). De este modo, el o los objetos designados por una expresión constituyen su referente. Sin embargo, la capacidad de la lengua de construir el mundo al que se refieren permite que atribuyan un universo de discurso imaginario.

Una concepción común es la que ve de forma automática al objeto de la realidad tangible como única posibilidad de referente. La discusión acerca de las relaciones entre los componentes del signo: significado y significante o significado y objeto suele no ser estudiada a profundidad. Lo cierto es que la única condición para que algo sea referente de un signo es ser otra cosa que el signo mismo.

Para algunos autores, tales como Niklas Luhmann (1996) no hay referencia o referentes en los medios de comunicación: se puede o no utilizar la distinción entre significante y significado, pero no hay nada “externo” que nos obligue a usarla, y no hay ningún criterio de verdad para la necesidad de la distinción. Por lo tanto, una teoría del lenguaje, concebida como semiótica, tiene que abandonar la idea de un referente externo en el lenguaje.

Cualquier tipo de lenguaje puede ser considerado como una mediación necesaria entre la realidad supuesta y los usos y apropiaciones que los individuos hacen de ella. Yendo un poco más lejos, las realidades y sus componentes están subordinadas a la convencionalidad de los lenguajes que las expresan y las significan, en este punto ¿cómo puede hablarse de referencia?

La respuesta que se propone aquí concuerda con otras ya bastante conocidas, como la de Jakobson: pensar no en referentes como existentes, sino en la referencialidad como función. La referencialidad es una relación que involucra un objeto físico o mental que se remite a otra cosa.

Adverbializar metafóricamente al referente de acuerdo con el uso nos puede permitir, sin cargo de consciencia, hablar no solo de la distinción común entre autorreferencialidad y hetero o alorreferencialidad de los medios de comunicación, si no de la multiplicidad referencial del audiovisual digital. Esto podría ayudarnos a dejar

*Terminator,  
Jurassic Park  
o Matrix  
son cintas  
pioneras en  
referencialidad  
digital múltiple*

atrás los debates como aquellos en los que se afirma, desde una postura frecuente, que los medios digitales carecen de referencia efectiva, ya que la representación ocurre a través de signos vacíos: copias sin original, codificación algorítmica de operaciones, magnitudes, colores, o cualquier característica de los objetos creados por ordenador; contra los nostálgicos que lloran la pérdida de la facultad *natural* de los medios tradicionales de registro de documentar la realidad existente, tal como supuestamente ocurre.

Una posible salida de este callejón teórico está en comprender cada producto de la visualidad digital considerando la función que cumple en su configuración cada uno de sus componentes formales, de acuerdo con el objetivo y sus estrategias particulares de acción. Para que esto sea posible es preciso plantearnos varias preguntas al enfrentarnos al estudio del audiovisual digital:

**¿Qué tipo de audiovisual es?** Es decir, cuáles son sus características generales, si su carácter es informativo, ficcional, si pertenece a algún género particular de las formas habituales de mostración o representación normalizadas.

**¿Es posible distinguir sus componentes formales?** La visibilidad de las marcas o posibilidad de inferencia del proceso de su producción. Ser capaces de saber qué elementos del audiovisual pertenecen completamente a la creación por ordenador y cuáles al registro o metraje de acción real, así como la forma en que se imbrican, si se trata de una composición fotorrealista o no.

**¿Cuál es el objetivo de la composición?** Si se trata de una mostración verosímil de una narración ficcional, se trata de simular una realidad no ocurrida, de ironizar o de estilizar con elementos reales o no. O bien, si se busca un distanciamiento reflexivo de algún suceso a través de su mostración *irrealizada*.

**¿Existen estrategias de carácter discursivo en la composición?** Si el uso, yuxtaposición o mezcla heterogénea de imágenes, sonido, efectos y correcciones busca un objetivo particular a través de operaciones discernibles. La pragmática, la retórica y el conocimiento del funcionamiento de los lenguajes y dispositivos de representación audiovisuales son fundamentales para ello.

Hay que recordar que el universo de sentido de un mensaje es en primera instancia aprehendido como un todo, y que la percepción sensorial y el cumplimiento o decepción de las expectativas convencionales son prácticamente simultáneos debido a la incorporación de estas últimas en el proceso de pensamiento. Las inferencias y juicios acerca del audiovisual presenciado son automáticos. Como en todo proceso de investigación o estudio los cortes analíticos han de hacerse en un momento posterior al de la coincidencia fenomenológica, o mejor, faneroscópica primaria.

Un ejemplo muy simple de este recorrido puede ser la visualización de un filme como *Forrest Gump*, cinta que narra la vida del personaje del mismo nombre; se trata de un largometraje ficcional que busca mostrar de forma realista una historia fantástica. Varias de las escenas de esta película han sido realizadas por computadora, nos centraremos en aquella en la que Forrest conoce al difunto presidente Kennedy e interactúa con él.

Las marcas que delaten el proceso de su producción son prácticamente inexistentes, imperceptibles al menos; se trata de una imagen fotorrealista en alto grado, la consciencia del trucaje se da por el saber general de que el expresidente norteamericano fue asesinado muchos años antes de la filmación de la cinta: la inferencia lógica lo devela. El objetivo del montaje espacial es doble: verosimilitud narrativa e ironía. La estrategia radica también en dos factores el ocultamiento del procedimiento de simulación a la percepción y el choque retórico, inferencial, que evidencia la imposibilidad de la imagen.

Es posible seguir con estas preguntas básicas los procesos cognitivos del espectador, y evidenciar, apoyándonos en el supuesto de la existencia de la cultura visual como marco social regulador de sus sorpresas y decepciones. Cuestión que resulta obvia si pensamos en la aparición de las primeras cintas de referencialidad digital múltiple, tales como *Terminator*, *Jurassic Park* o *Matrix*; pioneras en este tipo de representación. En todos estos casos el receptor de la película se sorprendía al no tener un punto previo con el cuál comparar lo que estaba presenciando, ni los elementos para inferir de primera instancia cómo habían sido logradas las imágenes ante sus ojos. Actualmente, estas mismas cintas, fungen un rol referencial en la cultura visual contemporánea, no es raro que el presenciar la más reciente entrega de *Resident Evil* digamos: es como en *Matrix*.

Pero ¿qué ocurre cuando estas dimensiones se complejizan aún más, cuando no es posible distinguir o inferir no sólo las marcas de realización, sino el carácter general del audiovisual instantáneamente?

Una de las tareas del investigador de la cultura visual es preguntarse por la ocurrencia de los choques lógicos y los hábitos interiorizados del *espectador de palomitas* y, como ya se ha mencionado, las modificaciones, desarrollos o avances en las formas de representación requieren también modificaciones en la forma de abordar los problemas y objetos de estudio. Al inicio de este apartado postulamos como fundamental comprender cada producto de la visualidad digital considerando la función que cumple en su configuración cada uno de sus componentes formales, de acuerdo con el objetivo y sus estrategias particulares de acción. Esto nos acerca a la propuesta teórica de la presente disertación, y encontramos en el pragmatismo peirceano una fuente que aparenta ser adecuada, basta recordar la máxima de dicha corriente filosófica: Considere qué efectos, que podrían concebiblemente tener consecuencias prácticas, concebimos que tiene el objeto de nuestra concepción. Entonces, nuestra concepción de esos efectos es el total de nuestra concepción de ese objeto (Peirce: 1931-1935, parágrafo 1400).

En este caso nuestro estudio ha de tener dos objetos clave, tanto el audiovisual como el espectador, no como individuo aislado, sino como integrante de una comunidad, concordando con el cruce de la percepción y los significados aprendidos que permite la existencia de la cultura visual: «la experiencia de un hombre no es nada si se da aisladamente. Si ve lo que otros no pueden ver lo llamamos alucinación» (Peirce: 1931-1935, parágrafo 1400). La experiencia pragmática se trata de un proceso gradual, que implica una realización de ideas en la conciencia del hombre y en sus obras, y que tiene lugar en virtud de su capacidad de aprendizaje y en la experiencia.

Por lo anterior se recurre a los aportes de Charles Sanders Peirce para al abordaje del fenómeno, ya que articulan como una gran teoría de carácter epistemológico, los modos inferenciales que sugieren líneas de acción del pensamiento, el esquema signico flexible cuya importancia radica en la intercambiabilidad de sus componentes y el pragmatismo, que integra la acción orientada teleológicamente de quien esté imbricado en el proceso de la semiosis<sup>2</sup>.

Sobre esto se ahondará en el siguiente apartado, cuando intentemos ejemplificar el fenómeno a través de objetos específicos.

### **3. Una aproximación peirceana al audiovisual digital de referencialidad múltiple**

A partir de los aportes de Charles Sanders Peirce se pretende vislumbrar premisas o axiomas que ayuden a la comprensión de la adquisición del sentido del audiovisual digital que pone en duda la realidad o irrealidad de los referentes que lo componen, con base en las funciones signicas establecidas relacionamente a través de la articulación de las categorías faneroscópicas, los distintos modos inferenciales, los mecanismos de establecimiento de creencias, surgimiento de dudas, comprobaciones empíricas, interpretaciones emocionales y acciones teleológicas. Para ello se presentan

---

<sup>2</sup> Es preciso establecer el entendimiento de la semiosis como el proceso que permite la circulación de significados al integrar las líneas de acción de cada uno de sus componentes: el representamen, el objeto, y el interpretante que posibilita la aprehensión del significado.



de forma muy escueta los aportes que, además del pragmatismo, complementan la teoría del filósofo norteamericano: su concepción del signo y los tipos de inferencia lógica, así como su interpretación de las categorías faneroscópicas kantianas.

Peirce define el signo de la siguiente manera: un signo o *REPRESENTAMEN* es algo que está (1) para alguien (2) por algo (3) en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o tal vez más desarrollado. Ese signo que crea yo lo llamo *INTERPRETANTE* del primer signo. El signo está por algo, su *OBJETO*. Está por ese objeto, no en todos los aspectos, sino con referencia a un tipo de idea, que a veces he llamado el *fundamento* del representamen” [CP 2.228 (c. 1897)].

Encontramos en la misma definición un modo de conocimiento y explicación relacional entre los objetos (existentes o no), aquello a través de lo cual estos objetos son representados (el nivel del lenguaje) y las interpretaciones que hacemos de ellos (la relación y explicación se encuentran en el interpretante); trataremos de explicitar los puntos de confluencia de estas relaciones en el proceso de la semiosis.

Por otro lado, encontramos un tipo menos conocido de inferencia lógica que completa las posibilidades representadas por la inducción y la deducción, cuyas finalidades últimas son la comprobación o verificación lógica de los postulados del pensamiento, se trata de la abducción, único modo inferencial capaz de llevarnos a la producción y comprensión de conocimiento nuevo por su carácter conjetural. La abducción se da cuando el espectador del audiovisual contemporáneo no posee una salida explicativa que lo lleve a la comparación de lo que presencia con casos conocidos de accionar parecido, o cuando no tiene oportunidad de seguir en rastro de relaciones que lo lleven a una conclusión satisfactoria. Cuando el espectador se sorprende abduce, conjetura, partiendo del encuentro con lo que percibe a través de sus sentidos se arriesga, conscientemente o no, a dar soluciones hipotéticas que lo satisfagan.

Hemos hecho énfasis en las relaciones entre la naturaleza del ver y las convenciones de lo social aprendido, para Peirce esos son los polos de la adquisición de conocimiento; al retomar las categorías de Kant nos lleva por el camino de lo sensorial (primeridad) a lo simbólico (lo tercero), sin dejar de tomar en cuenta el nivel de la segundidad: las relaciones lógicas que establecemos entre objetos, fenómenos y signos. Así, podemos acercarnos a la afirmación de que para la fijación de conocimientos derivada de la percepción, la mediación del sistema cognitivo es el momento crucial, los modos de inferencia y el éxito de sus resultados son los que nos permiten significar: se trata de las relaciones direccionales del proceso semiótico.

Siguiendo este tipo de razonamientos es posible postular, analogando los niveles de las categorías, la función relacional de los modos de inferencia (particularmente la abducción) y la clasificación que Peirce hace de los signos en tres tipos primarios (icono, índice y símbolo), que a pesar de la tendencia habitual de las discusiones, podemos entender el audiovisual digital de referencialidad múltiple en un tipo particular de indicialidad.

No se trata de la forma de funcionamiento más conocido de los índices como huellas de la producción efectiva del signo por el objeto, sino del soslayado enfoque de la indicialidad como vector, llegar al nivel de lo que el mismo Peirce llamó signo-

pensamiento (aquél que es interpretado por otro pensamiento y se encuentran lugar del objeto dinámico) y a la posibilidad de seguir el rastro de los pensamientos que originan otros, puede parecer una simple metáfora, pero es el principio de la conocida semiosis ilimitada.

Conocer la dirección de los procesos del pensamiento para la constitución de interpretantes específicos ante situaciones perceptivas y lógicas novedosas puede aclarar el funcionamiento de varios tipos o clases de los audiovisuales digitales multirreferenciales, particularmente aquellos en los que la transacción entre lo real y lo ficticio es fuente de una problemática específica en los procesos cognitivos del espectador, y que se corresponden con la ruta de análisis apuntada más arriba: los que muestran realidades de forma no realista y los que muestran “ficciones imposibles” con alto grado de realismo formal. Ambos casos siguen procesos de configuración de sentido similares, incluso en ocasiones idénticos, si pensamos en la inversión de la identidad especular.

Así, la referencialidad del audiovisual digital es una forma particular de relación entre el interpretante y su objeto que no se ubica en el signo mismo, sino en la función de éste comprendida a través de la cadena signica del representamen: la comprensión, aprendizaje y formación de costumbres que el espectador tiene de un audiovisual.

La aprehensión de todos estos elementos está guiada por la forma en que el sujeto cognoscente percibe tanto lo natural tangible como lo simbólico, y lo integra combinando sus percepciones físicas con las aprendidas o retomadas de su vida en común con el resto de los seres en su contexto específico.

En este caso tomaremos un ejemplo que incluye las categorías analíticas postuladas más arriba: audiovisual sintético de carácter ficcional con alto grado de fotorrealismo, que emplea estrategias discursivas específicas para conseguir un efecto de verosimilitud en el espectador: la cinta *District 9*, producida por uno de los gurúes del cine digital: Peter Jackson. Narra la llegada de extraterrestres a la tierra y su confinamiento en reservas especiales para su asentamiento habitacional, inicia con una secuencia en tono de documental, con todas las marcas formales del mismo, y muestra de forma hiperrealista la interacción entre humanos y alienígenas.

La visibilidad de las marcas del proceso de producción es casi nula, pero puede inferirse al poseer conocimiento de películas similares. Se trata de una mostración verosímil de una narración ficcional, simula una realidad no ocurrida, con toques irónicos; la homogeneidad de la imagen contrasta con la yuxtaposición y la mezcla de estilos o formas narrativas: el falso documental se entrecruza con la ciencia ficción.

El proceso semiósico ocurrido a través de la visualización de la cinta es múltiple, y cada uno de los componentes signícos tiene una función doble, la primera en el marco del modo de representación particular, sea el realista o el ficcional (sistemas semiósicos nombrados A y B); y el segundo en la configuración del tercer sistema (C). Este último es el que nos interesa, al constituir una de las formas propias del audiovisual digital de referencialidad múltiple, y cuya modelación parte de la experiencia sensible del espectador, que se sorprende en el momento de la primera observación pero que es capaz, ante la exposición reiterada y su habituación a ella, de producir un interpretante fundado en el pensamiento, que remite a una nueva creencia,

establecida gracias a la adquisición del conocimiento sobre las formas de producción y funcionamiento de este nuevo sistema.

Tomando en consideración los aspectos teóricos y formales ya mencionados el triple proceso semiótico del audiovisual digital de referencialidad múltiple se daría de una forma similar a la siguiente graficación analítica:



Es necesario considerar que la digitalidad de este tipo de audiovisual se encuentra en alguno de los dos representámenes primarios y/o en los mecanismos empleados para su unificación. Ya sea que las imágenes fotorrealistas que simulan una realidad inexistente, como los extraterrestres de *District 9*, en la creación de un mundo no existente, como el de *Avatar*, o en los procesos de unión entre imágenes documento e imágenes sintéticas, como en *Forrest Gump*, *El señor de los anillos* y muchas otras.

En cualquiera de los casos las formas de pensamiento (modos inferenciales) son puestos en juego para tratar de solucionar las dudas y resolver con hipótesis tentativas, yendo y viniendo del catálogo de objetos, existentes e inexistentes, en la mente del espectador, se encadenan los interpretantes con una finalidad explicativa para dar por conocido el objeto novedoso. Cuando esto se logra un tercer interpretante, de carácter superior a los anteriores surge y se establece una nueva creencia: se da por sentado la existencia de la imagen digital y, se comprendan o no

los procesos de su creación, se normaliza y deja de producir la sorpresa, se convencionaliza.

#### 4. Para concluir

Los efectos de la informatización en el cine pueden resumirse tomando en cuenta por una parte el empleo de las técnicas computacionales en la realización cinematográfica tradicional en los factores composición y animación por computadora, escenarios virtuales, actores y captura de movimiento virtuales; y por otra en las nuevas formas de cine basadas en la computadora, tales como cine tipográfico (mezcla de cine tradicional, diseño gráfico y tipografía), Nanocine (producido por pequeñas cámaras, como las del teléfono celular, de corta duración y para su distribución exclusiva en la red), películas interactivas (fundamentadas en la estética y funcionamiento del videojuego).

Es preciso preguntarse cómo caracterizar la especificidad tecnológica, cultural y cognitiva del cine al interior de los todavía llamados nuevos medios; los términos que ahora la protagonizan a partir de sus relaciones son la informatización y manipulación de datos, el uso, producción y consumo de estas formas mediáticas en el marco de procesos históricos, y por supuesto, las relaciones que las diversas y novedosas formas de expresión guardan con el pensamiento humano a través de su combinación con códigos y lenguajes tecnológicos.

La búsqueda de opciones teóricas que den cuenta de los componentes de estas formas de representación en lo que respecta al procesos de su recepción, y no únicamente que trate de comprender y describir sus características formales, técnicas, o sus repercusiones sociales y económicas es prioritario, ya que el visionado e introyección que las personas podemos hacer de modos de representación y narración, así como de la aprehensión de los contenidos que transmiten son el primer paso para poder realizar cualquier otro tipo de análisis.

De igual forma, un estudio como el aquí propuesto, capaz de incluir la percepción, los conocimientos previos, tanto sociales como de la experiencia perceptiva; así como la aceptación de la participación cuasinatural de aquello que existe en las pantallas, como parte del paisaje visual de nuestro tiempo, es fundamental para la consolidación del campo de estudios de la cultura visual; no solo por el aumento de las investigaciones realizadas, sino también para buscar elementos básicos de análisis que no pueden dejarse a un lado en el estudio del audiovisual con cualquier propósito teórico-metodológico. Partir de la formalidad para comprender el sentido.

#### BIBLIOGRAFÍA

DELEUZE, Gilles (1983): *Estudios sobre cine 1: La imagen-movimiento*. Barcelona, Paidós, 1984

——— (1985): *Estudios sobre cine 2: La imagen-tiempo*. Barcelona, Paidós, 1987

DUCROT, Oswald y Todorov. *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje* (1995): México .Siglo XXI

LUHMANN, Niklas. *Introducción a la teoría de sistemas* (1996): México. Universidad Iberoamericana.

PEIRCE *Collected Papers of Charles S. Peirce*, vols. 1-8, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds), Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1958. Edición electrónica de J. Deely, Charlottesville, VA: InteLex, 1994.

METZ, Christian. (2002): *Ensayos sobre la significación en el cine*. Volumen uno y dos. Paidós. Barcelona.